

## RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

### Introduction

Van Bastelaer, Béatrice; Lobet-Maris, Claire

*Published in:*

Villes virtuelles. Entre Communauté et Cité

*Publication date:*

2000

*Document Version*

le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

*Citation for pulished version (HARVARD):*

Van Bastelaer, B & Lobet-Maris, C 2000, Introduction: Les villes virtuelles : Entre cité et communauté. Dans B van, B Laurent & H Claire (eds), *Villes virtuelles. Entre Communauté et Cité: Analyse de cas*. L'Harmattan, Paris, p. 11-16.

### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

# Introduction.

## Les villes virtuelles : Entre cité et communauté

*Claire Lobet-Maris et Béatrice van Bastelaer*

*Cellule Interfacultaire de Technology Assessment (CITA)*

*Facultés Universitaires Notre-Dame de la Paix de Namur*

*Belgique*

La présence des villes sur Internet est un phénomène assez récent. En 1995, lors d'un séminaire de 3<sup>ème</sup> cycle consacré aux liens "Informatique et Société", les étudiants avaient eu bien du mal à trouver quatre villes ayant développé "quelque chose" sur Internet. Aujourd'hui, en Belgique près de la moitié des villes sont présentes sur le web tantôt à l'initiative de l'administration communale, tantôt à travers l'initiative d'acteurs locaux, citoyens ou associations. Cette progression est éloquent, car rares sont les secteurs qui dans le cadre de ce qu'il est convenu d'appeler la société de l'information ont connu une telle expansion. Sans doute faut-il voir dans cette montée en puissance des villes et communes dans la société de l'information toute l'importance que prend aujourd'hui le milieu local comme cadre de référence de nos actions et de notre pouvoir dans un monde qui ne cesse de se globaliser et de s'internationaliser. L'importance d'un ancrage local dans des réseaux largement ouverts sur le monde est sans doute le phénomène le plus intéressant de ce que l'on nomme aujourd'hui les "villes virtuelles". Et c'est à la découverte de ce phénomène que le présent ouvrage vous invite.

Le terme "villes virtuelles" recouvre cependant des réalités très diverses. Ainsi, si certaines villes sont clairement le fait des autorités communales, telles des cités où l'administration de la chose publique prend le pas sur le lien social, dans d'autres, la ville virtuelle se construit sur un mode communautaire, reflétant la diversité des acteurs et des initiatives qui fondent la vie urbaine dans la réalité sociale. Entre cité et communauté, tel semble bien être l'espace social dans lequel se logent les initiatives actuelles.

Face à cette diversité de pratique qui n'est d'ailleurs que le reflet de la diversité des contextes locaux qui portent ces initiatives, il nous est apparu intéressant de réunir dans le cadre de cet ouvrage des réflexions théoriques et des études de cas afin de prendre un peu la mesure sociologique de ces nouvelles constructions sociales. Trois questions importantes se découvrent en filigrane de ce livre.

Les villes virtuelles : pourquoi ?

S'interroger sur le pourquoi des villes virtuelles est une question qui ne semble plus avoir sa place dans la course actuelle de la société de l'information, si ce n'est sous l'angle de l'inéluctabilité du changement technologique et du progrès social qui lui est intrinsèquement lié. Or cette question du sens et des fondements de l'action sociale est importante et doit sortir des ornières d'un discours ambiant et obligeant sur la citoyenneté nouvelle et le renouveau du lien démocratique. Cette question est importante au plan théorique et historique pour fonder les pratiques dans des référents et des évolutions qui leur donnent sens. Elle est importante aussi au plan pratique si on en juge, à la lumière des cas rassemblés dans le présent ouvrage, par les difficultés qu'ont les initiateurs de tels projets à construire leurs villes dans des fondements sociaux et politiques clairs mais aussi porteurs d'un long terme.

Les villes virtuelles : pour qui ?

La question des utilisateurs de la ville virtuelle est une deuxième question à laquelle le présent ouvrage entend apporter sa contribution. Cette question revêt des épaisseurs multiples auxquelles il convient de donner un contour dans la présente introduction. La première d'entre elles concerne l'utilité sociale de ces projets en regard des 4 à 10% des foyers, selon qu'on est pessimiste ou optimiste, qui jouissent actuellement d'une connexion à Internet. Question sans raison d'être et purement conjoncturelle selon certains, question importante pourtant au regard de l'intérêt général que certaines administrations publiques engagées dans ce type de projet sont censées garantir. La deuxième dimension relative aux utilisateurs concerne leur représentation

sociale dans les projets. Si ces villes virtuelles sont développées pour les "habitants", alors il est important de se questionner sur la manière dont ceux-ci sont pris en compte dans ces projets, sur leur intervention dans la conception de ce nouvel espace social. Enfin la troisième dimension sous-jacente à cette question des utilisateurs concerne les frontières de la ville virtuelle et l'identité sociale des habitants. Ainsi, à la lumière de certains projets étudiés dans ce livre, on ressent l'estompement de tout ce qui aujourd'hui fonde une ville tant au niveau spatial que sociologique. Les villes virtuelles s'ouvrent à de nouveaux résidents, non nécessairement ancrés localement mais reliés par une communauté de valeurs dans laquelle la ville joue un rôle de métaphore rassembleuse et porteuse d'un lien social. C'est sans doute là la question sociologique majeure à laquelle nous invitent ces projets de ville virtuelle.

Enfin, dernière question, les villes virtuelles : comment ?

On le sait, beaucoup d'initiatives locales ne survivent pas à l'enthousiasme de leurs créateurs ... Après quelques semaines, voire quelques mois, la ville meurt faute d'être portée par une dynamique sociale suffisante. Sur cette troisième question, l'apport des cas rassemblés dans ce livre est important. Il propose un regard inédit sur les processus de construction sociale et le jeu des acteurs qui président au développement de ces villes virtuelles. A travers des monographies détaillées, les auteurs parviennent à dessiner différentes dynamiques sociales conduisant à des choix particuliers de développement et d'ancrage social des projets. L'analyse de ces dynamiques montre toute l'importance du contexte local qui les sous-tend et qui explique la particularité des constructions sociales de chacune des villes virtuelles étudiées. Ce regard nous éloigne du discours ambiant et normatif sur les "bonnes pratiques" tout en aidant le lecteur à apprendre à travers le miroir de l'expérience des autres.

Sur chacune de ces trois questions, le présent ouvrage entend apporter un regard original, à la fois théorique et pratique, s'adressant tant au monde de la recherche qu'à ceux qui participent à la construction de villes virtuelles.

Le premier chapitre de l'ouvrage vise essentiellement à définir le concept de villes virtuelles et à montrer que, sous ce concept unique, se cachent en fait des réalités multiples, entre cité et communauté.

L'essor des villes virtuelles est analysé dans le deuxième chapitre. On y retrouve différents éléments d'analyse historiques, sociologiques et politiques qui concourent à expliquer cette montée en puissance du local dans la société de l'information. Mais le deuxième chapitre fait également une large part à l'analyse critique des discours et de l'utopie dont ils sont souvent porteurs comme autant d'idées-forces qui tirent une société en avant.

Les quatre chapitres suivant sont consacrés aux études de cas. Dans chacun d'entre eux, on découvre au fil de monographies détaillées le processus de construction sociale qui a présidé à leur développement.

Le troisième chapitre est consacré au projet *Copenhagen Base*. Initialement, il s'agissait d'une base de données reprenant diverses informations sur l'administration locale. Le projet a progressivement évolué vers un site Internet dont l'analyse en termes de construction sociale est intéressante au niveau de l'implication des utilisateurs, de l'évaluation relativement continue qui en est faite et par rapport à la réflexion quant au contenu informationnel du site.

Le chapitre quatre aborde le cas de la ville virtuelle d'Anvers (*Digital Metropolis Antwerpen – DMA*). Ce projet, basé sur les capacités large bande du réseau MANAP, souligne notamment l'importance du processus de réorganisation de l'administration locale dans un objectif d'amélioration du service public.

Le cinquième chapitre traite du cas bien connu de la *Digitale Stad Amsterdam* (DDS) en décrivant les différents acteurs de son développement et les grandes étapes de sa réalisation. La monographie insiste aussi sur l'utilisation de la métaphore de la ville et sur les conséquences de l'évolution de la technologie sur l'interface de la ville virtuelle.

Enfin, le sixième cas présente le projet Périclès développé au sein de la ville de Namur. Cette étude de cas soulève différents problèmes engendrés notamment par un nombre important d'acteurs participant au projet, une multitude d'objectifs et, surtout, une vision déterministe poussée par la technologie.

Le dernier chapitre entend tirer les leçons des quatre histoires particulières de villes virtuelles rassemblées dans cet ouvrage. A travers la confrontation des quatre expériences relatées, les auteurs mettent en avant les apprentissages collectifs qui peuvent en être retirés et qui pourront à l'avenir aider à ancrer les pratiques dans une réponse plus éclairée aux trois questions de départ : les villes virtuelles, pourquoi, pour qui et comment ?

Avant de refermer cette introduction, il nous reste à remercier l'ensemble de ceux sans qui ce livre n'aurait pu voir le jour.

Nos premiers remerciements vont aux pouvoirs subsidants : la DG XII de la Commission Européenne, qui, à travers le programme *Targeted Socio- Economic Research* (TSER), a accepté de financer et d'accompagner le projet *Social Learning In Multimedia* (SLIM) dans lequel les travaux de recherche sur les villes virtuelles ont été menés. Les Services Fédéraux des affaires Scientifiques, Techniques et Culturelles (SSTC) qui, au plan national, à travers le programme "Pôle d'Attraction Interuniversitaire" (PAI), ont également apporté une contribution importante par le financement du projet "Recherche et évaluation interdisciplinaire sur la société de l'information : réseaux, usages et Etat".

Nos remerciements vont ensuite à nos collègues du réseau SLIM et, plus particulièrement, à Birgit Jæger de l'université de Roskilde (Danemark), à Marc Van Lieshout du TNO-Delft (Pays-Bas) et à Jo Pierson du Studies on Media Information and Telecommunication (SMIT) de la Vrije Universiteit Brussel (Belgique), pour leur apport essentiel dans la réalisation des études de cas. Ils vont aussi à nos collègues de la Cellule Interfacultaire de Technology Assessment des Facultés Universitaires Notre-Dame

de la Paix de Namur pour le soutien scientifique et moral qu'ils nous ont prodigué tout au long de cette aventure.

Nos remerciements vont enfin à Luc Maris pour la gentillesse et l'efficacité avec lesquelles il a assuré la relecture de cet ouvrage.